

# Game Design Document

# [TÍTULO DO JOGO]

**Desenvolvedor:**

**Descrição:**

## **Informações básicas:**

**Tema:**

**Gênero:**

**Público-alvo:**

**Plataforma-alvo:**

**Loja:**

## **Planejamento interno:**

**Modelo de Negócio:**

**Equipe e Funções:**

**Ferramentas:**

**Previsão de Lançamento:**

**Investimento Financeiro:**

## **Pesquisas de Mercado:**

Jogos semelhantes:

Referências:

Diferenciais:

## **Conceitos Gerais:**

Game Loop:

Objetivos:

Formas de Progresso:

Conflitos/Obstáculos:

Regras/Condições:

## **Definições de Gameplay:**

Modos de Jogo:

Mecânicas Principais:

Mecânicas Secundárias:

Controles:

## **Recursos:**

Descrição dos recursos:

Podem ser captados:

Podem ser usados:

Podem ser perdidos:

Podem ser transformados:

Podem ser trocados:

## **Enredo:**

História/Contexto do jogo:

Estratégias narrativas:

Personagens:

## **Fases:**

Quantidade de fases:

Fluxo de Fases:

Detalhes:

## **Estética:**

Estilo artístico:

Ambientações:

Fluxo de Telas:

## **Controle de Versões:**

Versão atual:

O que falta para a próxima versão: